

# Bridgen en Regels Deel 1

## De eerste regels, wat mag en wat niet, aantal slagen invoeren.

Er bestaan veel misverstanden over wat aan de bridgetafel mag, moet en is verboden. De technische commissie wil met deze rubriek "**Bridgen en regels**" twijfel over wat wel en niet correct is, zoveel mogelijk proberen weg te nemen. We hopen dat er zo meer duidelijkheid komt over biedbox, de speelkaarten, wat mag je van de tegenstanders verwachten en omgekeerd!. En....wanneer roep je de arbiter?

Als u voor of na een bridgeronde tijd over hebt kunt u natuurlijk ook een item uit deze rubriek met uw tafelgenoten bespreken of praktische zaken met dit onderwerp aan een arbiter voorleggen (als deze vrij is / tijd heeft; zonodig zoekt hij het goede antwoord op want ook een arbiter heeft niet altijd direkt een antwoord op alle vragen!)

Mochten er speciale onderwerpen of situaties zijn die u graag uitgelegd zou zien, laat het dan weten aan een van de TC-leden, dan voegen we dat onderwerp toe aan deze rubriek.

Als eerste onderwerp volgen hier wat simpele dingen om op te letten en het zodoende voor u uzelf en de wedstrijdleiding wat makkelijker maakt tijdens een bridgezitting:

- Zitten we aan de juiste tafel en in de juiste richting ?
- Spelen we tegen de juiste tegenstanders ?
- Geeft het computerkastje de juiste ronde en de juiste paarnummers aan ?
- Heb ik het juiste aantal kaarten ? Iedere speler dient de kaarten te tellen voor hij/zij ze inziet. Een spel bieden en spelen en dan bij de laatste slag erachter komen dat je een kaart teveel of te weinig hebt levert daarom voor beide paren een arbitrale score op.
- Over de biddingboxen is ook het een en ander te vertellen. Het zijn vooral de Stop en Alert kaart die opvallen: de Stopkaart wordt gebruikt bij ieder bod dat hoger is dan volgens de regels nodig zou zijn om de kleur te bieden (opening op 2-nivo of sprongbod). De kaart moet 10 sec. blijven liggen en dan pas mag de linkertegenstander bieden. De Alertkaart dient te worden getoond wanneer een conventioneel bod wordt gedaan door je partner: in de praktijk wordt er nog weinig gealerteerd in onze club en ook (nog ) geen systeemkaart gebruikt (papier waarop de afspraken staan tussen u en uw partner) omdat onze club het spelplezier belangrijker vindt dan een "overdreven" naleven van de spelregels.
- De rechten van de dummy. Hoewel hij niet echt deelneemt aan het spel heeft de dummy toch een aantal rechten. Tijdens het spel mag de dummy de leider vragen of hij mogelijk heeft verzaakt (hij mag dat niet aan een tegenspeler vragen), en hij mag de leider waarschuwen als hij dreigt uit de verkeerde hand voor te spelen. Maar hiermee hebben we het ook gehad. De dummy mag niet wijzen op andere onregelmatigheden, het aantal al behaalde of nog te halen slagen noemen, of anderszins commentaar leveren.
- Binnen de club is afgesproken dat een ronde van vier spellen binnen 29 minuten moet worden afgehandeld. Om uitlopen te voorkomen gaat er een bel na 25 minuten. Na deze bel is het niet meer toegestaan om een nog niet

gespeeld spel op te pakken. Heeft men de kaarten reeds in handen, dan mag het spel gewoon worden uitgeboden en afgespeeld.

- Overeenstemming over het aantal slagen. De twee partijen dienen eerst overeenstemming moet hebben over het aantal behaalde slagen voordat de kaarten bij elkaar worden gedaan en weggeborgen worden. Is er onenigheid dan zal het voor de arbiter niet al te moeilijk zijn het juiste spelverloop te reconstrueren. Denkt u er ook aan dat de arbiter volgens de spelregels gedwongen is de claim van de partij toe te wijzen die de kaarten nog op de juiste wijze voor zich heeft liggen.
- Het laatste spel goed invoeren in het computerkastje. Het komt helaas nog steeds voor dat het laatste spel van een ronde niet is ingevoerd. Wanneer de ronde is afgelopen wordt nog gauw de score ingevoerd, maar wordt het niet meer bevestigd door Oost. Gevolg: het spel is niet ingevoerd, hetgeen echter pas in de volgende ronde duidelijk wordt. Om een hoop onrust in de speelzaal te voorkomen wordt dan het spel als niet gespeeld ingevoerd, hetgeen natuurlijk altijd nadelig is voor een van de twee paren. Dus de computerinvoer altijd goed afsluiten. U bent pas helemaal klaar met de ronde als het kastje heeft gezegd "Einde ronde" of na de laatste ronde "Einde zitting"

Arbie